

Nintendo®

World
Championships

NES EDITION™



BALLOON FIGHT

¡Pincha globos y domina los cielos!

¡Derribalos antes de que se eleven!

Lograr la victoria dependerá del número de enemigos que hayas derribado antes de que despegasen. Estas son las rutas ideales de cada nivel.



Nivel 1



Es posible acabar con los tres enemigos antes de que despeguen. Como mínimo, trata de derribar a dos.

Nivel 2



Aquí la clave es acabar con tres antes de que despeguen y otro justo después. El último vendrá inmediatamente a por ti.

Nivel 3



Requiere práctica, pero puedes acabar con tres antes de que despeguen, y con el resto cuando empiecen a flotar.

Donkey Kong

Ruta ideal del nivel 1

¡La eficiencia es clave para llegar a la cima!

El martillo no se toca

El martillo te permite romper barriles, pero no podrás subir pisos mientras lo lleves, de modo que lo mejor es no cogerlo.

¡Nada de saltar!

Para esquivar los barriles tendrás que saltar, pero al caer perderás siempre algo de tiempo, así que intenta minimizar los saltos.



¡No podrás moverte durante un instante tras aterrizar!
(Es que saltar tanto cansa...)



Seis escaleras hasta la victoria

Procura subir solamente por las escaleras que corresponden a la ruta más corta. ¡Nadie alcanza el éxito dando más vueltas de las necesarias!

Gana tiempo al subir escaleras

Mario no necesita situarse justo en el centro de la escalera para subir por ella. Puede anticiparse un poco. Aprovecha que lo sabes para ahorrarte algo de tiempo.



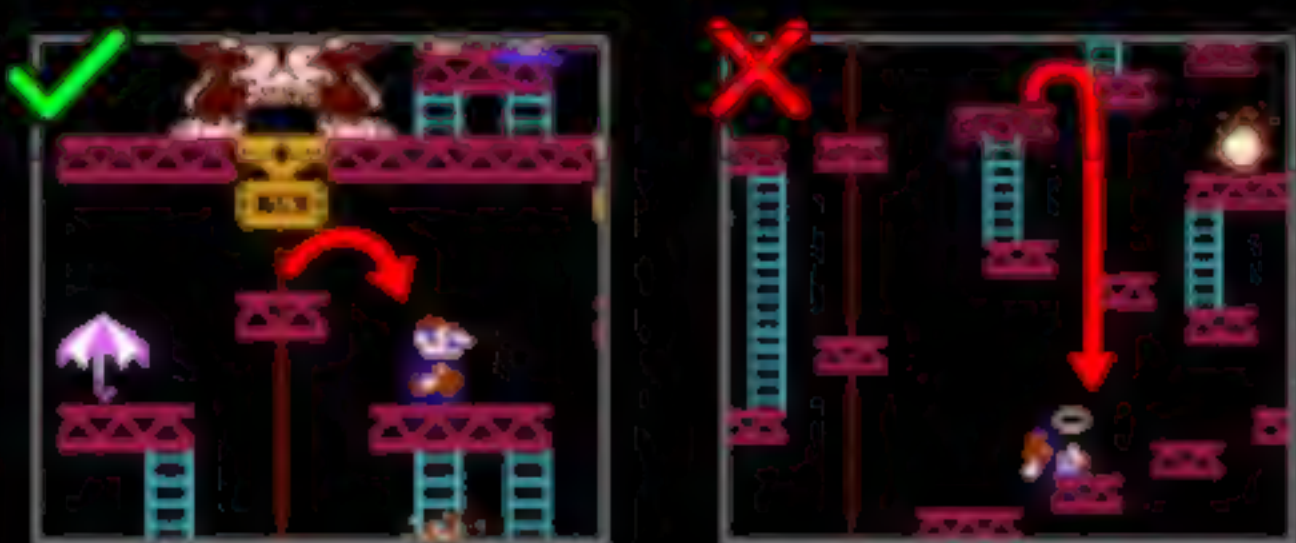
Pulsa **+** para subir por la escalera cuando Mario esté por aquí.

Ruta ideal del nivel 2

¡Calcula bien!

¡Qué vértigo!

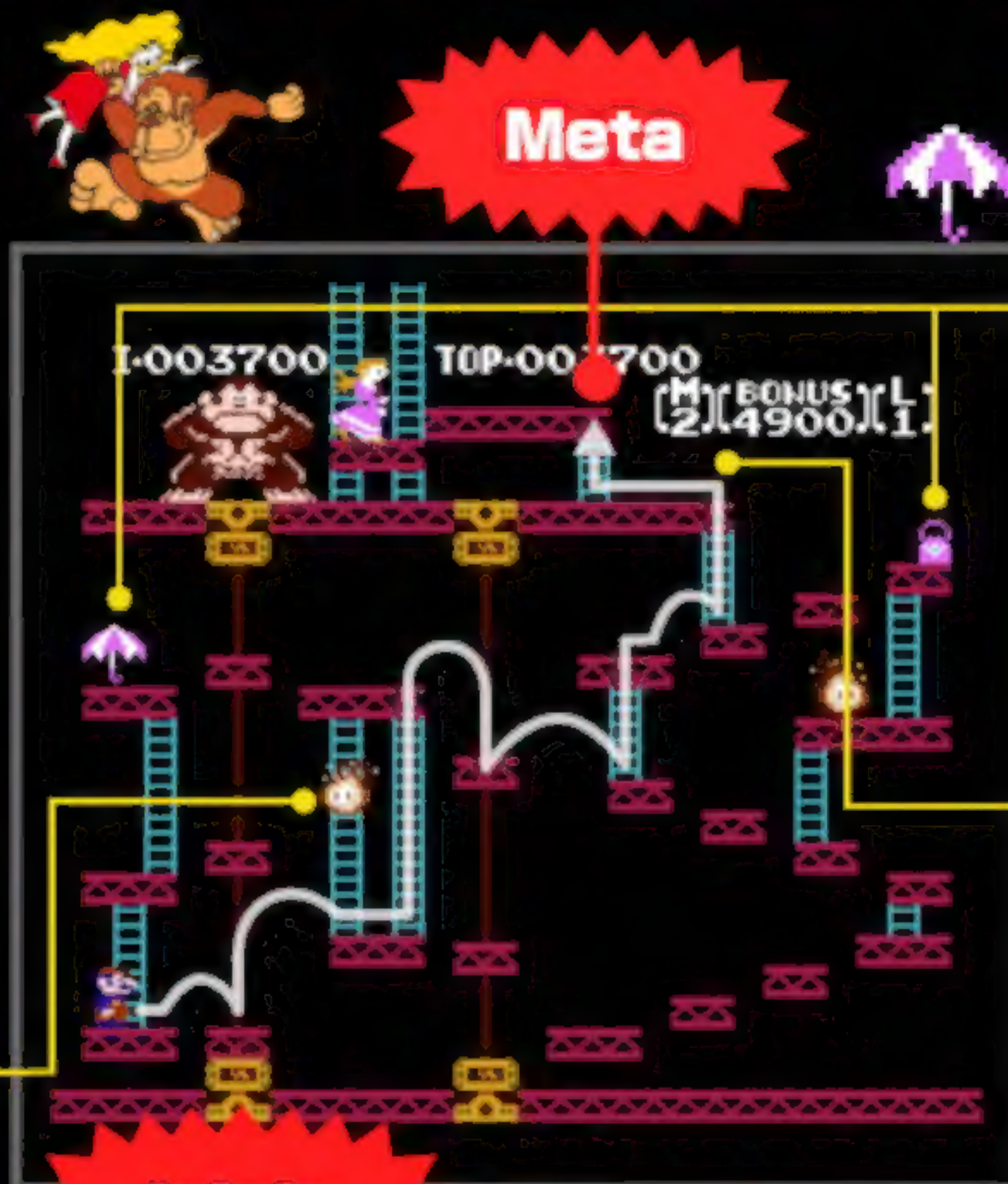
Si caes de una altura superior a la del propio Mario, la cosa acabará mal. ¡Mide las distancias con cuidado antes de saltar!



¡Cuidado con el fuego!

La bola de fuego que merodea por las escaleras dobles es evitable. Estudia sus movimientos y salta al ascensor de la derecha.

Meta



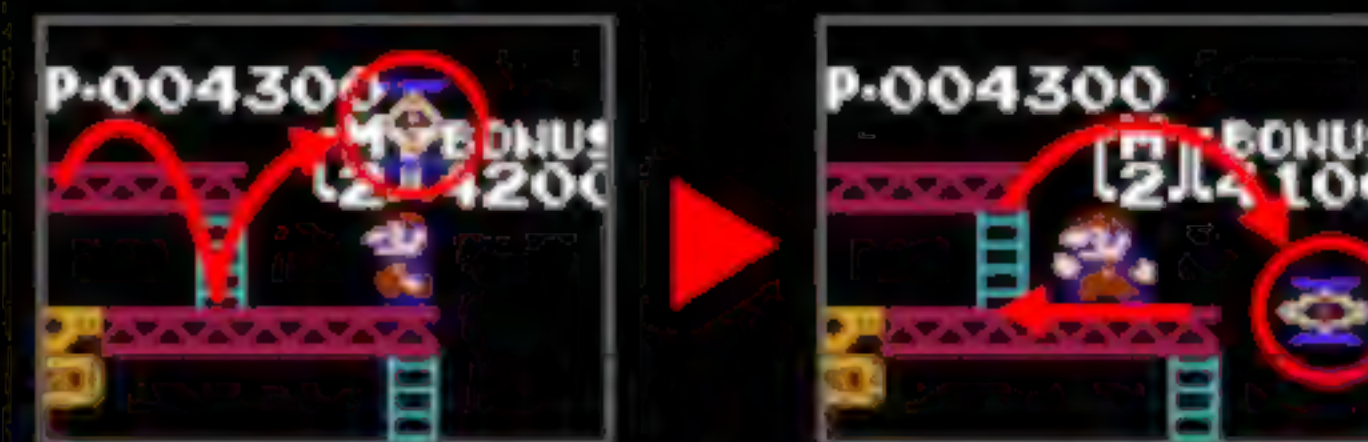
Inicio

Objetos perdidos

Recuperar los objetos perdidos de Pauline da puntos, pero ese no es el objetivo. ¡Ignóralos y dirígete a la meta!

Resortes peligrosos

Verás una especie de resortes salir botando a intervalos. Cuando llegues al piso superior, espera un poco hasta que el resorte pase de largo.



¡Paciencia! Todo saldrá bien si no pierdes la calma...

Donkey Kong

Ruta ideal del nivel 3

¡Quita los tornillos a toda prisa!

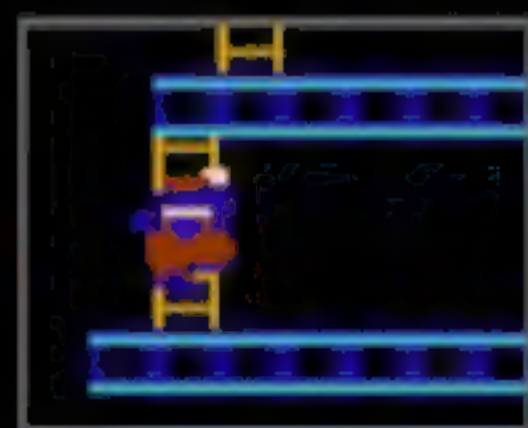
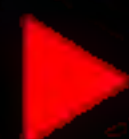
¡Recoge los tornillos y date la vuelta!

Cuando recojas este tornillo del cuarto piso, gírate de inmediato. Recuerda que saltar consume tiempo, ¡así que trata de evitarlo y baja por las escaleras si puedes!



Empieza a subir nada más tocar las escaleras

¡Recuerda lo aprendido en el nivel 1! Antes incluso de llegar al centro de una escalera, Mario ya puede subir por ella.



Cuando tengas todos los tornillos...



Meta



1-007600

TOP-007600

(M)(BONUS)(L)
(2)(4900)(1)

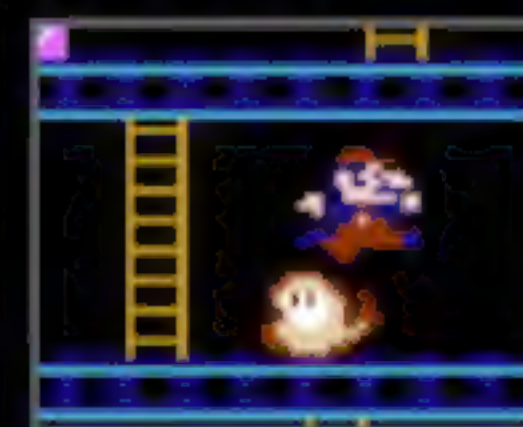
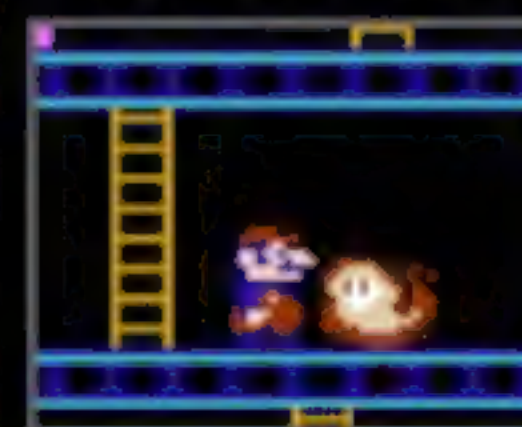


Inicio



Olvida aquello de "¡Nada de saltar!"...

Salta para evitar las bolas de fuego que se aproximen. Pulsa **+** y **A** justo antes de tocarlas.



Como siempre, calcular bien es la clave. Si saltas desde demasiado lejos, te acabarás chamuscando.

¡Quita los tornillos en este orden!

Puedes recoger los tornillos en el orden que prefieras, pero cada segundo cuenta, y esta ruta es la más rápida.

La guía definitiva para ases del motor



¡Veloz como el viento!

La clave para hacer un buen tiempo es dominar el turbo y las técnicas de salto, así como conducir siempre por el carril adecuado. Anticipa los obstáculos y las zonas de salto para reaccionar a tiempo.

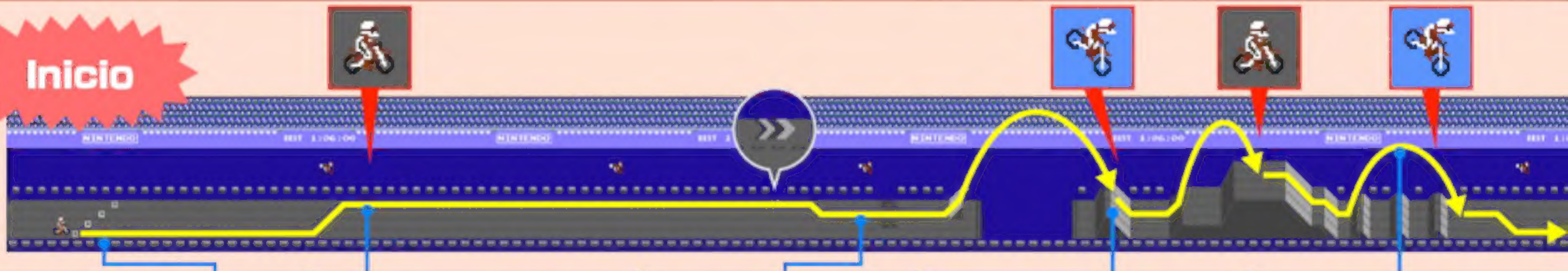
1

¡Aprende a usar el turbo!



Con el turbo (B) acelerarás más rápido que del modo normal (A). Úsalo al empezar, para tomar impulso antes de saltar, y luego justo al aterrizar. ¡Pero cuidado con los sobrecalentamientos!

Inicio



Utiliza el turbo (B) en cuanto se dé el pistoletazo de salida. Así ganarás velocidad.

Sube al carril superior, pasa por la flecha de refrigeración y evita el sobrecalentamiento.

Evita el barro y permanece en ese mismo carril para saltar.

Aterriza cuesta abajo y toma impulso antes de la siguiente subida.

Si tienes la inercia necesaria, podrás saltar los tres montículos a la vez.

La guía definitiva para ases del motor

2

Un consejo de lo más fresquito

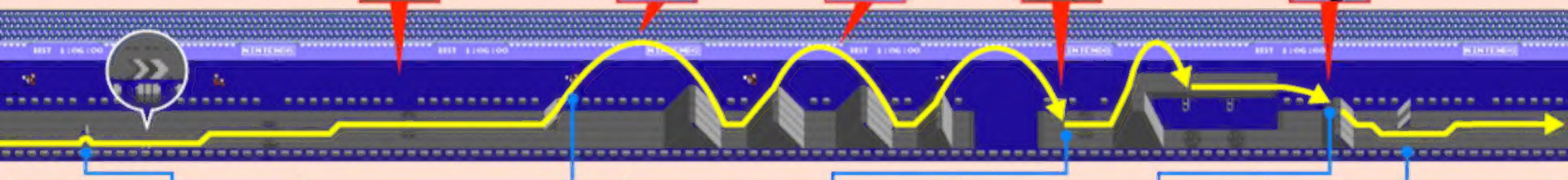
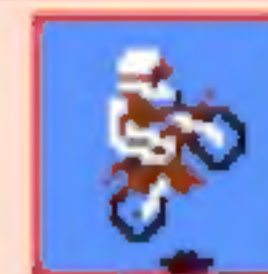


Pasa por flechas de refrigeración para reducir el medidor "TEMP" y evitar así sobrecalentamientos. Esto te permitirá también usar más el turbo, así que intenta que no se te escape ninguna flecha.

3

Aterriza lo mejor que puedas

Si el ángulo de la moto y el del punto de la pendiente en el que aterrices no coinciden, perderás velocidad o te caerás. La moto debe estar paralela al suelo al aterrizar.



Haz un caballito antes del obstáculo y así pasarás por la segunda flecha de refrigeración.

Baja la rueda delantera tras el salto para llegar aún más lejos.

Tras saltar, te topará con una zona de barro. Para evitarla, mantente en este carril.

Haz un caballito después de dar un gran salto para evitar el riesgo de caídas.

Sortea esta rampa para aprovechar la siguiente.

La guía definitiva para ases del motor

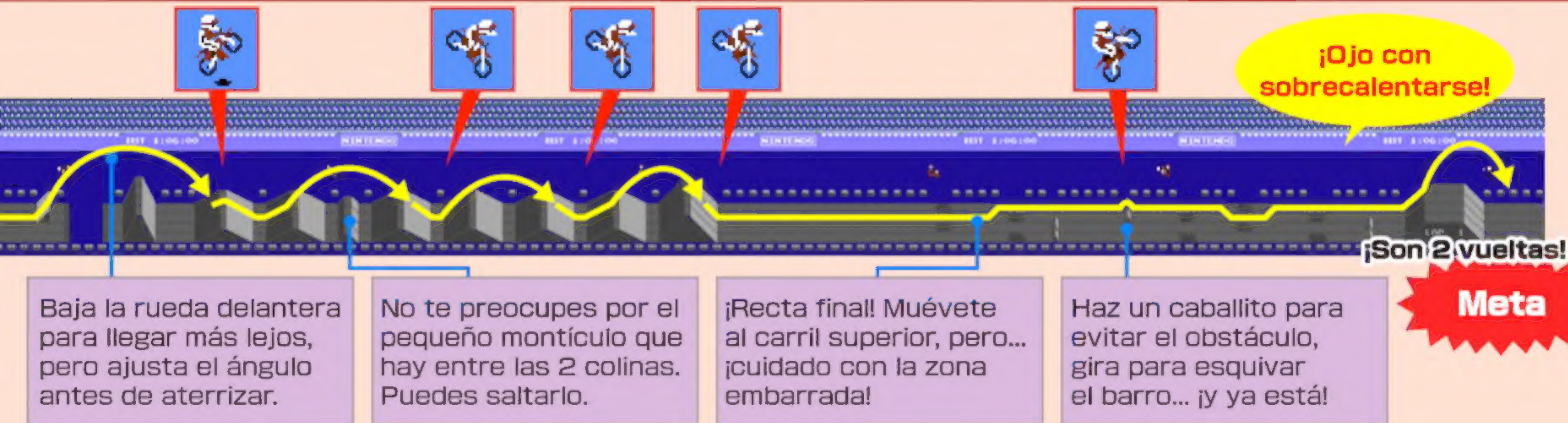
4

Si bajas la rueda delantera mientras saltas, ganarás velocidad y llegarás más lejos. Elevar la rueda te ralentizará, pero también te permitirá alcanzar más altura.

No hay salto imposible



Calcula lo lejos que quieres llegar con cada salto y ajusta el ángulo de la moto en consecuencia.



Baja la rueda delantera para llegar más lejos, pero ajusta el ángulo antes de aterrizar.

No te preocupes por el pequeño montículo que hay entre las 2 colinas. Puedes saltarlo.

¡Recta final! Muévete al carril superior, pero... ¡cuidado con la zona embarrada!

Haz un caballito para evitar el obstáculo, gira para esquivar el barro... ¡y ya está!

Meta

ICE CLIMBER



¡Salta para
asirte al cóndor!

¡**Asciende hasta la cima
a toda velocidad!**



¡**No saltes sin ton ni son! Hay que
ahorrar energías en la montaña...**

Si evitas saltos innecesarios, ganarás tiempo en cada nivel. Así que ya sabes: agarra el martillo y ¡a escalar se ha dicho!

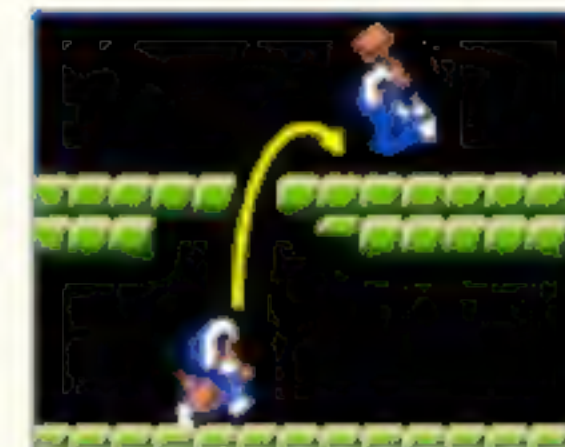
¡**Aprovecha las partes finas
de la montaña!**

El suelo de cada nivel tiene un grosor de uno o dos bloques, y romper cada uno conlleva un salto. ¡Aprovecha las partes de un solo bloque para ascender más rápido!



La ley del mínimo esfuerzo

En cuanto haya un hueco de al menos un bloque, ya puedes colarte por él. Si te sitúas en el sitio preciso y calculas bien, ¡puedes subir un nivel con solo dos saltos!



Salta que te salta

Hay dos tipos de salto. Cada uno cuenta con distintos controles y sirve para propósitos diferentes. Usa el que convenga.

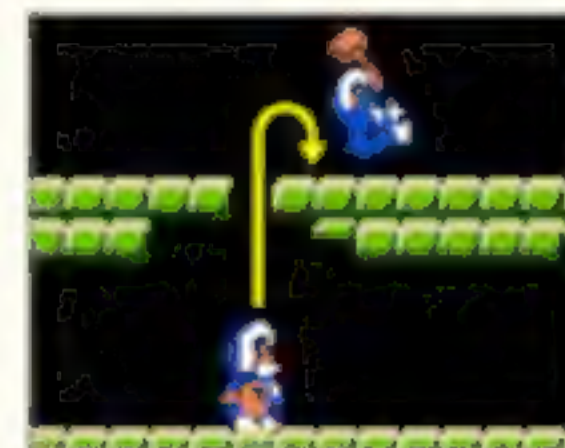
Salto lateral

Mantén **+** y pulsa **A** para saltar. Si pillas carrerilla, ¡llegarás más lejos!



Salto vertical

Pulsa **A** sin tocar nada más para saltar recto y dirige el salto con **+**. Esto te ayudará a colarte por los huecos.





¡Te adentras en el Inframundo!

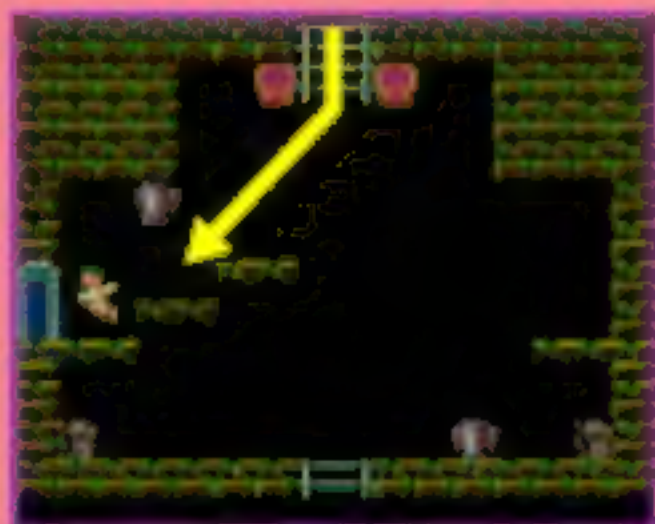
El recorrido es laberíntico, así que procura seguir las flechas y evita los combates. Si te topas con un martillo, salva con él a un icario para que ayude contra el jefe.



¡No te olvides!

Aprovecha esas alas...

Cuando llegues de la sala superior, mantén pulsado **+** para caer en el saliente de la izquierda. ¡Si no, volverás al punto de inicio!



Si te fallan las energías, visita las termas para reponerte.

Inicio

¡Que no te transformen los brujos berenjenal

Estos hechiceros tienen la fea costumbre de convertir a la gente en hortaliza. Si lo hacen contigo, te tocará rebobinar...



Meta

¿¡Ortros!?! ¡Doble dolor de cabeza!

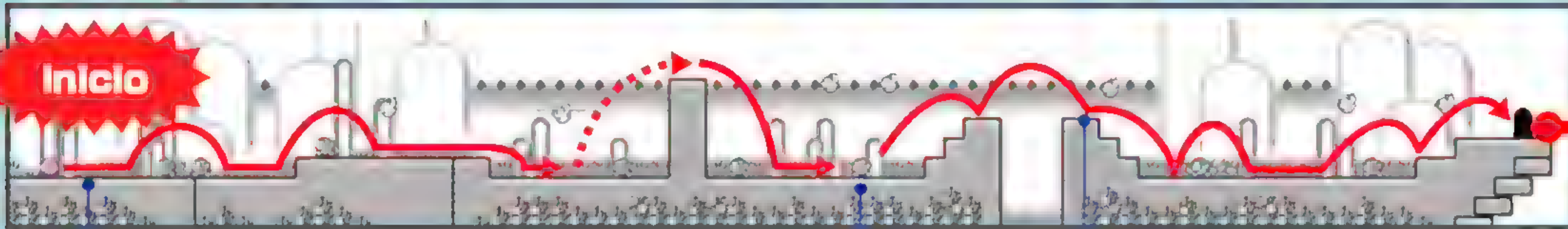
Pasa por debajo de Ortros en cuanto salte y dispárale. Un golpe del martillo hace más daño que dos flechazos. Si tienes uno, ¡a por el jefe!



Caos blanquinegro; ¡y Kirby de por medio!



Inicio



Corre nada más empezar y aprovecha el impulso para saltar por encima de los Waddle Dees.



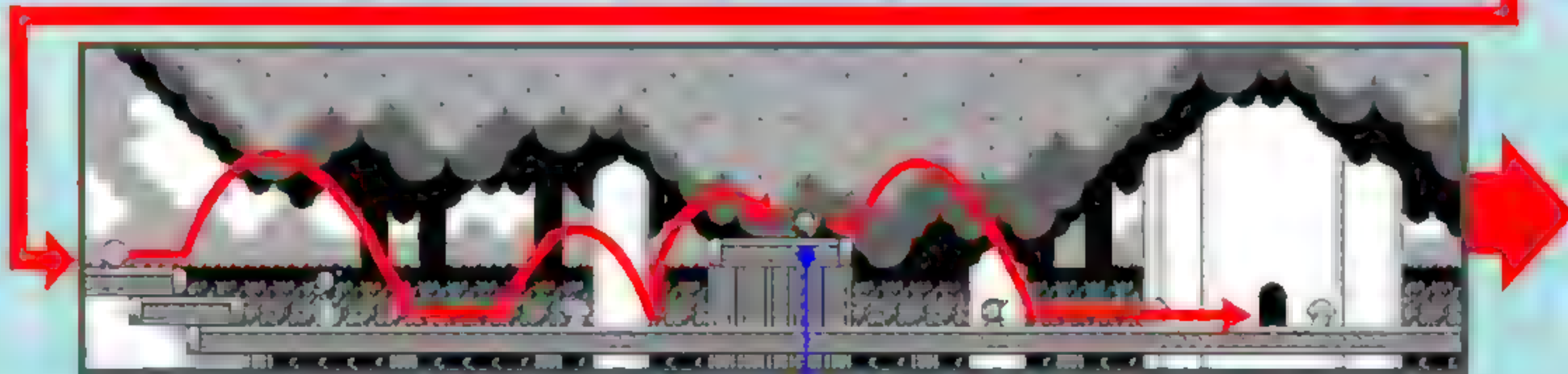
Absorbe a este Waddle Dee (pronto lo necesitarás) y sigue corriendo. Toma impulso y salta hasta lo alto de las escaleras.

Escupe al Waddle Dee que habías absorbido para que golpee al Twizzy y sigue adelante.



Ya habrá tiempo para comer, Kirby...

Kirby no puede avanzar mientras absorbe enemigos, así que salta y esquívalos. Si calculas bien el momento, ¡también puedes intentar deslizarte por debajo de ellos!



¡Deslízate!

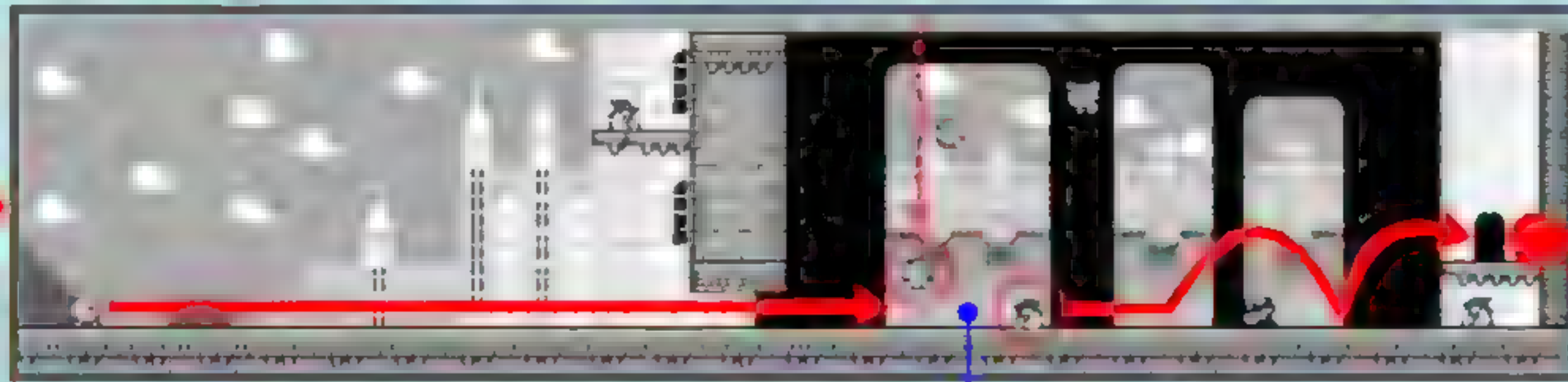
Para deslizarte, pulsa $\oplus + \triangle$ o $\oplus + \bigcirc$. ¡También infligirás daño!



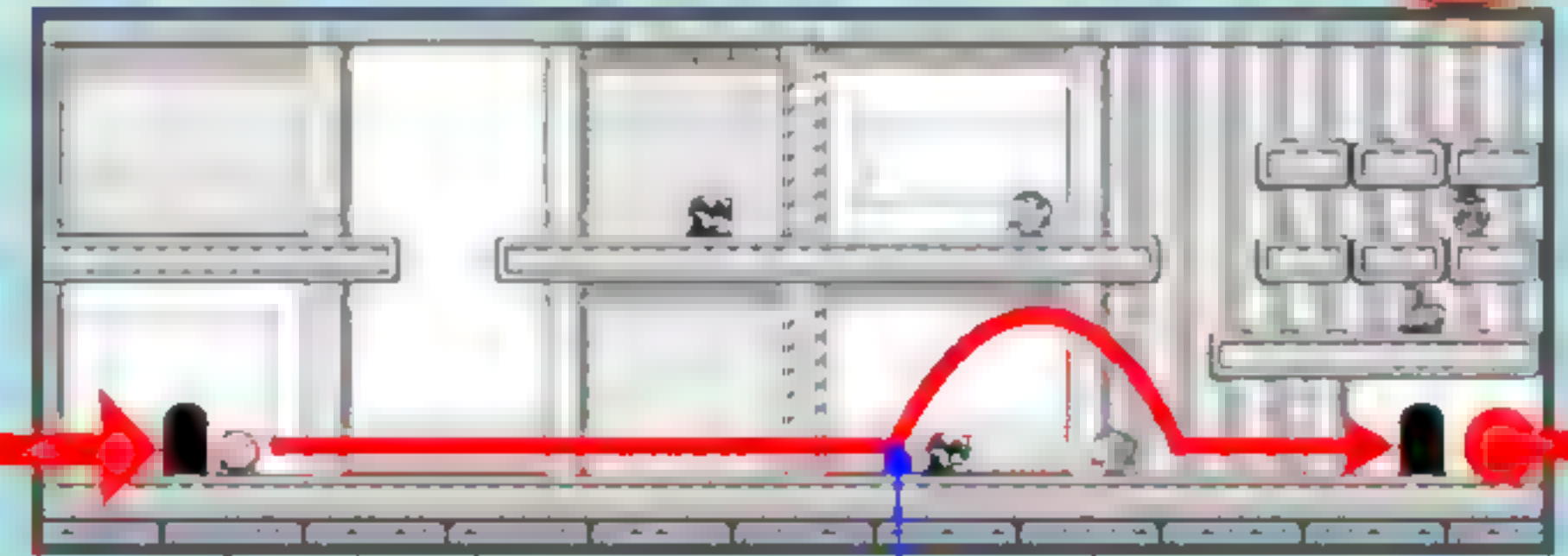
Absorbe al segundo Bomby Bros Jr. y evita al siguiente de un salto. Luego, escupe al enemigo contra el Cozy para despejar el camino.



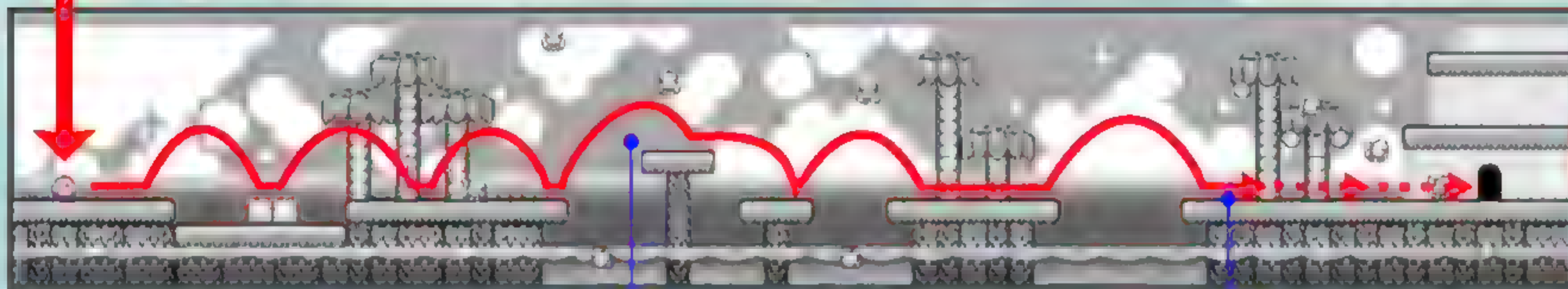
Caos blanquinegro; ¡y Kirby de por medio!



¡Cuidado con el Waddle Dee! Cuando caiga sobre ti,吸órbelo y escúpelo contra el Sombrescoba.



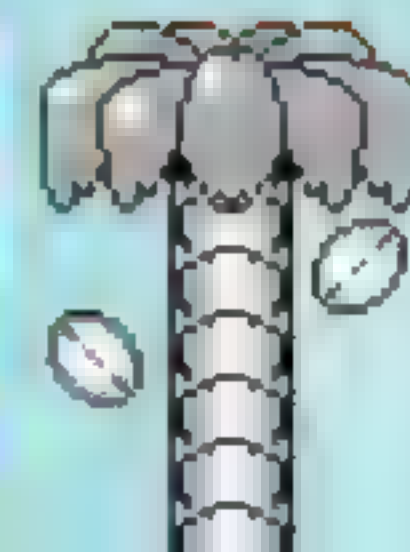
Corre hacia el Shotzo y, en el último momento, salta para esquivarlo tanto a él como al Waddle Dee.



Aquí te atosigarán un montón de Squishys, pero no temas. Sigue adelante sin prestarles atención y todo irá bien.



¡Que no te golpeen los cocos al caer! Deslízate dos veces para esquivarlos.



Caos blanquinegro; ¡y Kirby de por medio!



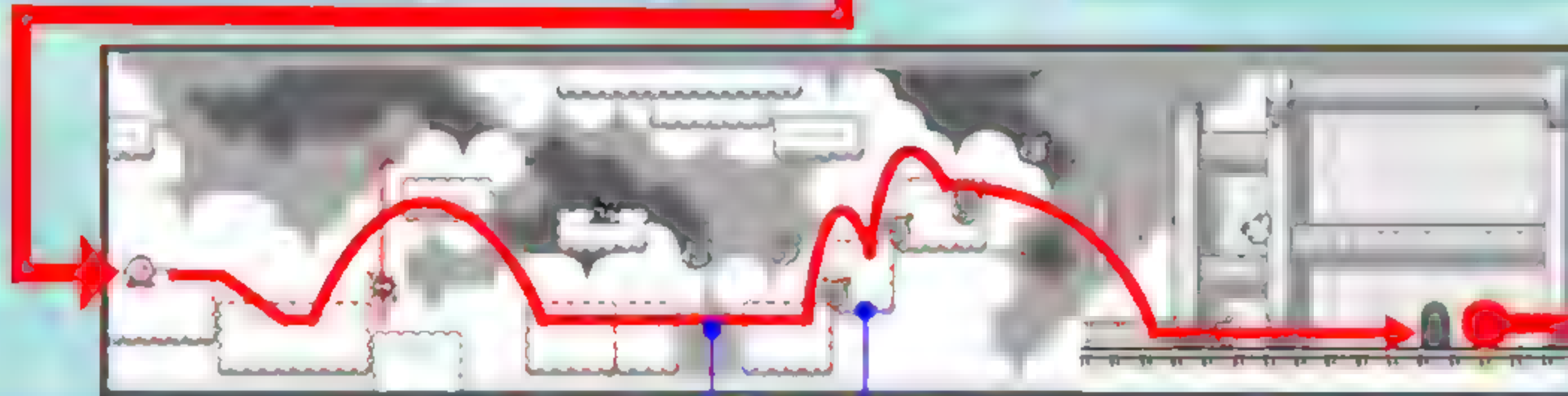
Flota hacia arriba y esquiva los ataques de los dos Sir Kibble. ¡La meta está muy cerca!



Más adelante hay más cocos, así que no te despistes. Absorbe a los Kabus y escúpelos a los cocos para que no exploten.



Deslízate entre las piedras estelares y sigue adelante.

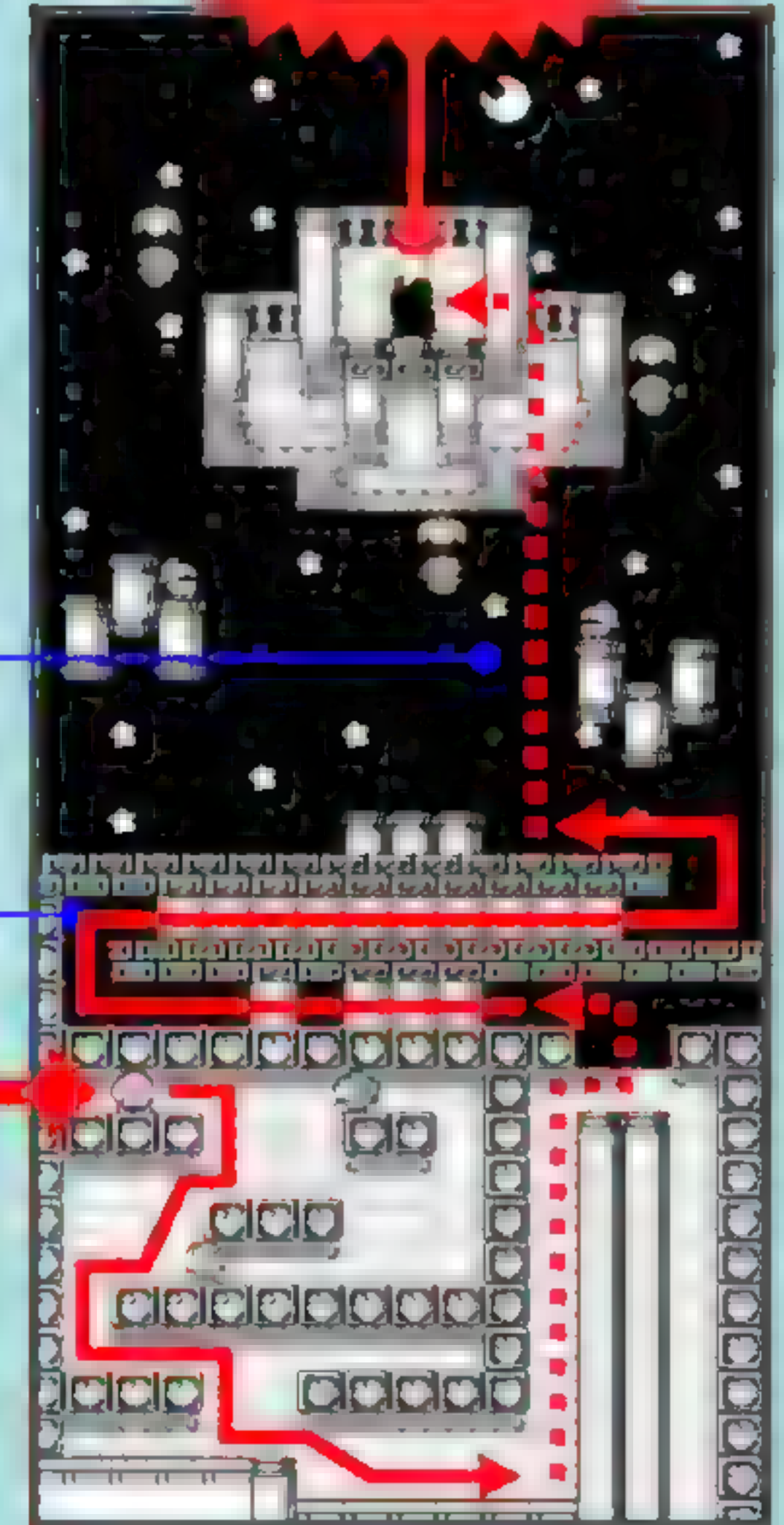


Deslízate para salvar el hueco que hay entre estas dos nubes. Así evitarás también al Scarfy.



Esta zona está plagada de Scarfys, pero que no cunda el pánico. Puedes superarla sin sufrir daños.

Meta



METROID

¡Huye del planeta Zebes!

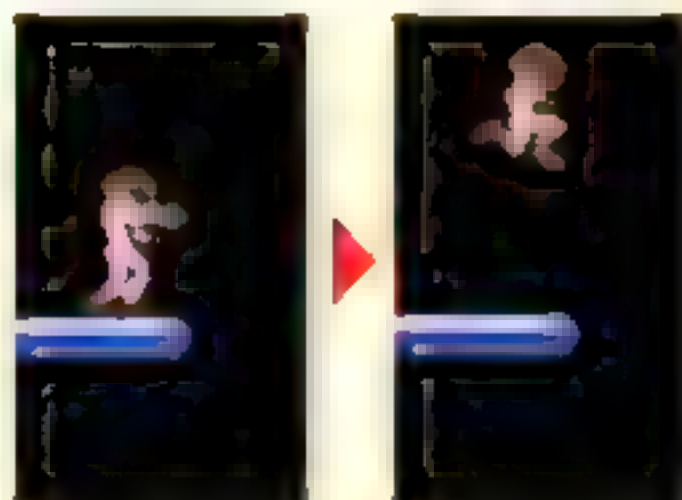
Meta

¿Distancia o control?

Hay dos tipos de saltos: uno cubre mayor distancia y el otro es más preciso. ¡Usa el que más convenga!

A Salto normal

Este salto se controla fácilmente con \oplus y es el ideal para subirte a superficies estrechas. Mantén pulsado A para llegar más alto.



$\oplus + \bullet$ Salto giratorio

Si tomas carrerilla, este salto te permitirá llegar muy lejos, pero es más difícil de controlar con \oplus .



Las tres ces: calma, calma... y más calma

Las prisas no son buenas consejeras, y el recorrido final es traicionero, de modo que no te aceleres cuando veas la meta aproximarse. Al llegar al ascensor, pulsa \oplus para huir!



Recupera el control

Si pulsas \bullet para disparar con el arma durante un salto giratorio, se convertirá en un salto normal y te resultará más sencillo controlarlo.



Memoriza el recorrido

Los salientes están dispuestos en un patrón que se repite, así que practica hasta memorizarlo. Los saltos normales te permitirán controlar mejor el aterrizaje que los saltos giratorios.



Inicio

¡3 consejos para rescatar rápido a la princesa!



¡Ataja siempre que puedas!

Superar todos los mundos del 1-1 al 8-4 implicaría recorrer 32 niveles distintos. Con estos consejos, puedes reducir la cifra a solo 8. ¡Sigue leyendo para descubrir cómo ganar tiempo!

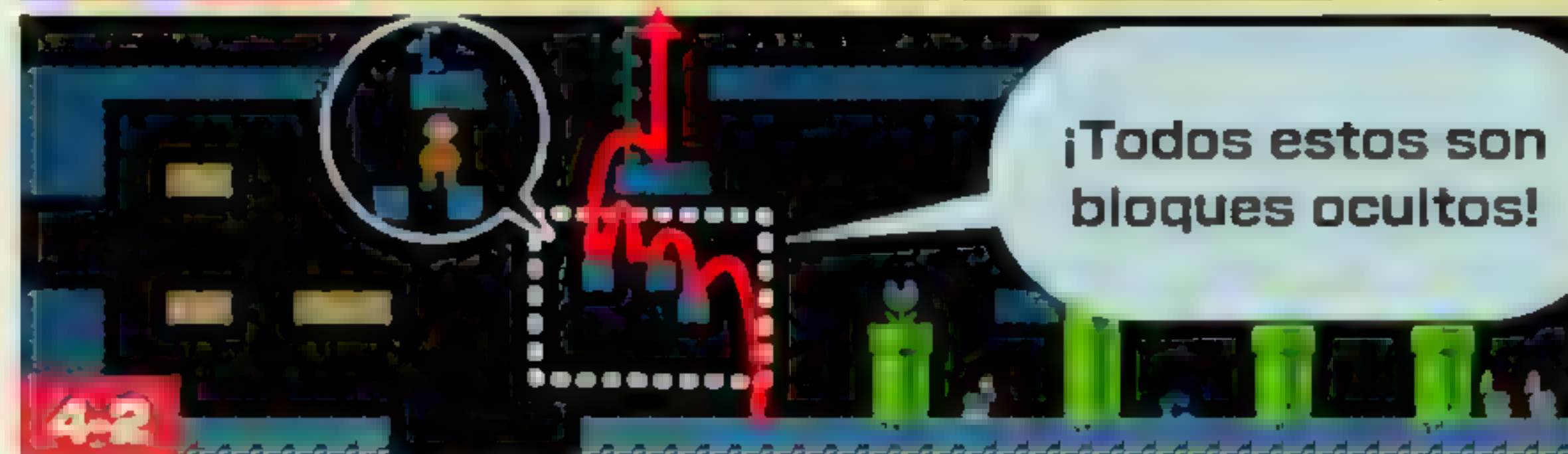
Del Mundo 1-2 al Mundo 4-1



Usa el ascensor que hay antes de la meta para subirte a los bloques y sigue avanzando a la derecha. Al llegar a la zona de teletransporte, baja por la tubería 4.



Del Mundo 4-2 al Mundo 8-1



Hay bloques ocultos tras el primer ascensor. Úsalos para golpear el bloque de la perra y sube por esta. En la zona de teletransporte, baja por la tubería 8.



¡3 consejos para rescatar rápido a la princesa!

**Ruta para superar
el Mundo 8-4**

Baja por la tubería que
hay pasada la lava.

¡Prepárate bien!

Si ignoras las tuberías,
avanzarás en bucle, pero,
si entras en la tubería
equivocada, volverás
al punto de partida del
Mundo 8-4. Elige las
correctas para atajar
y pronto te reunirás
con la princesa.

Inloio

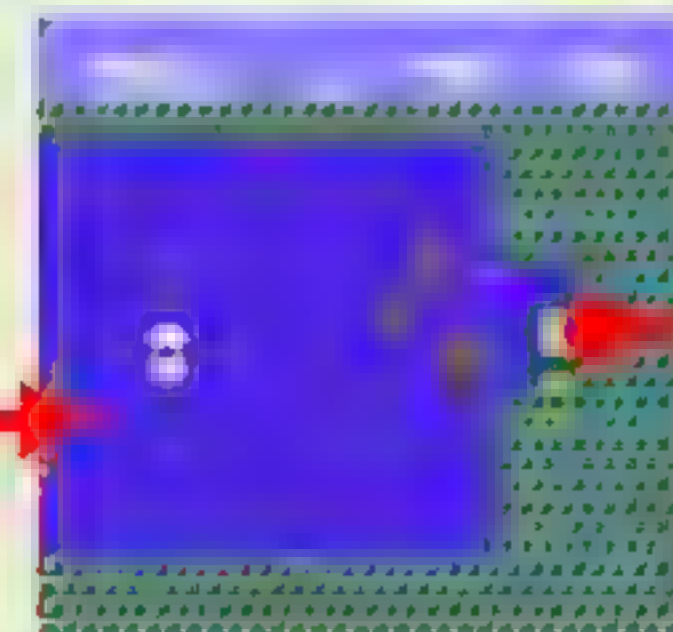
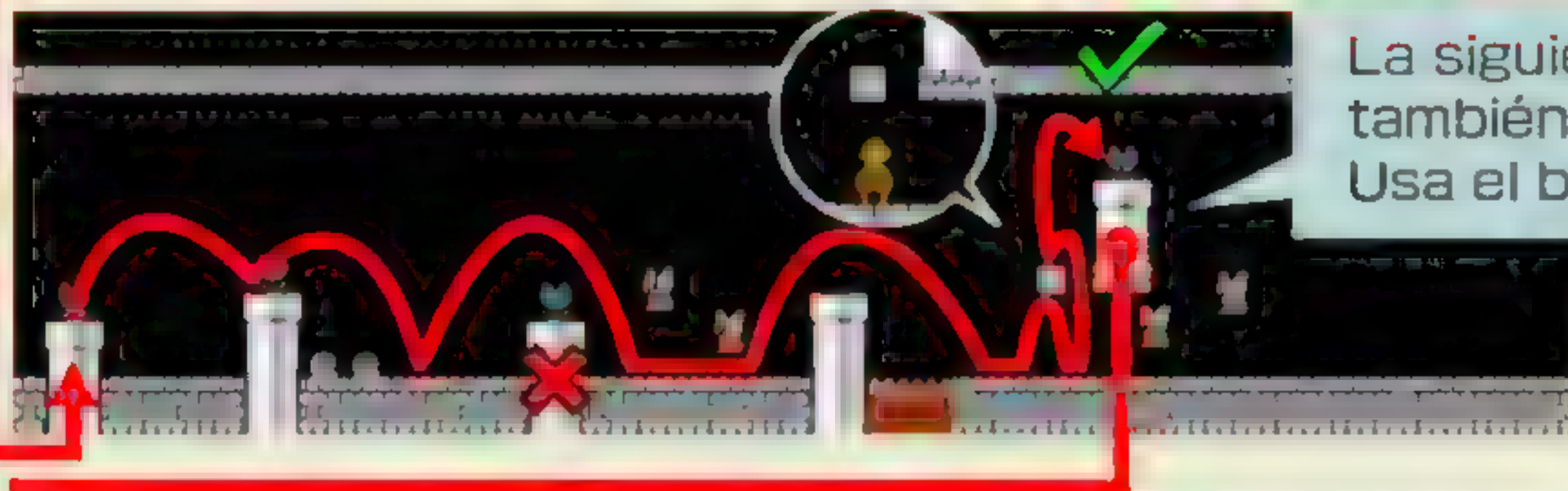


La siguiente tubería está
también pasada la lava.
Usa el bloque oculto.

Una vez superada la
zona de agua, sigue
avanzando.

**¡Coge el hacha
para acabar!**

La última tubería está...
efectivamente: detrás
de la lava. ¡Adentro!



¡Supera el Mundo 1-1 en un suspiro!

Inicio

Meta

¡Bomba va!

Cuando la bomba parpadee, sujétala menos de 1 s. y lánzala para derribar parte del muro.

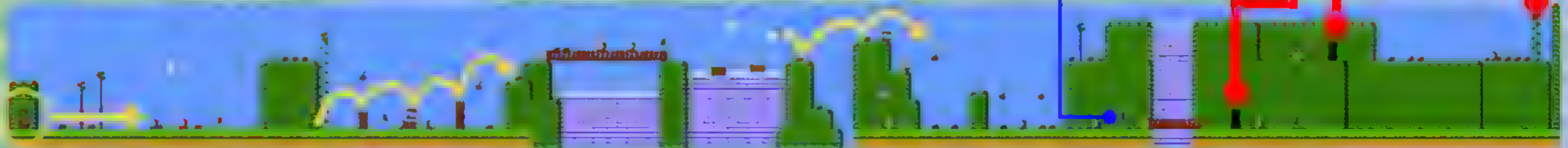
Birdo escupe un huevo cada 4 segundos, aproximadamente. Salta sobre uno, recógelo y... ¡lánzase de vuelta!

Trabaja esos cuádriceps...

Haz un salto cargado sobre el rival para llegar aún más alto.

Salto cargado: mantén **+** hasta que el personaje brille y pulsa **A**.

¡Esta ruta es más larga!

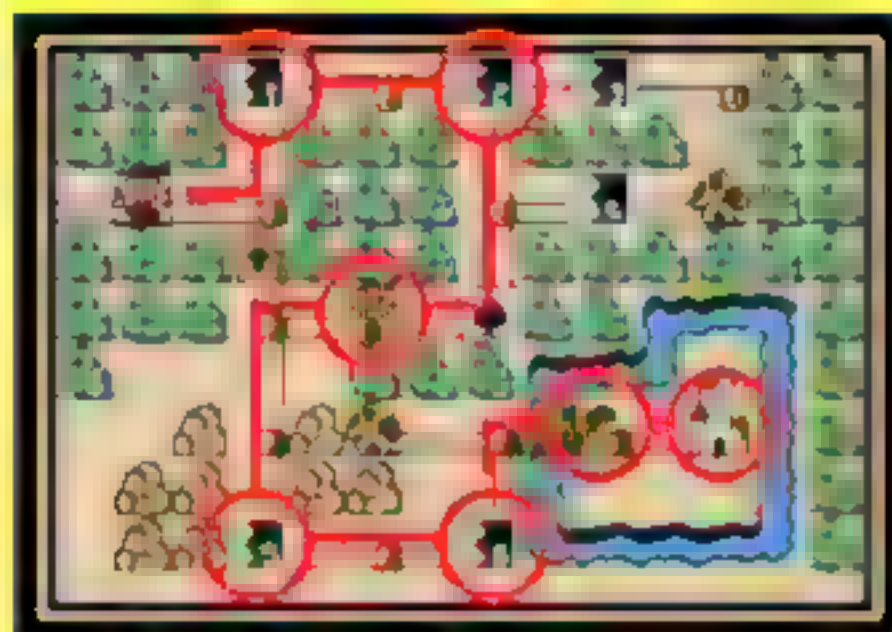




¡Recorre las praderas en seis pasos!



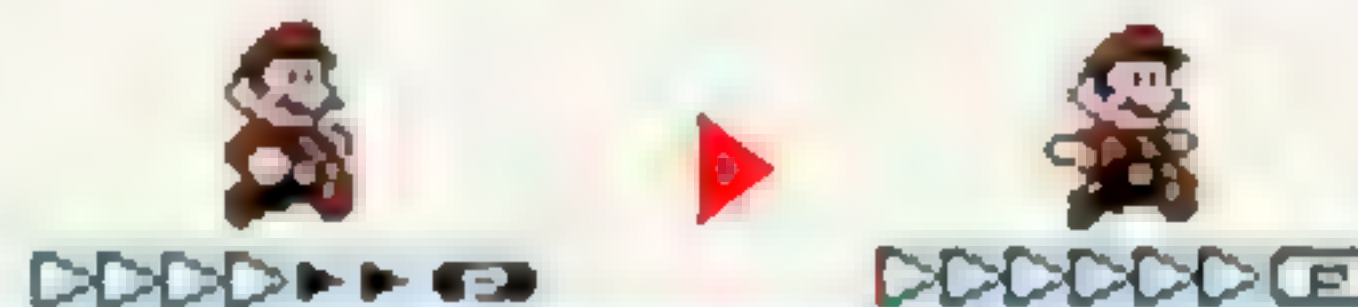
Ataja hasta la meta



Este mapa muestra la ruta más corta para superar el Mundo 1. Debes saltarte los niveles 1-3 y 1-4 y pasarte el resto a la mayor velocidad posible.

¡Llena el medidor y conquista el cielo!

Acelera con **+** + **O** para rellenar el medidor y, cuando brille, podrás saltar más alto.

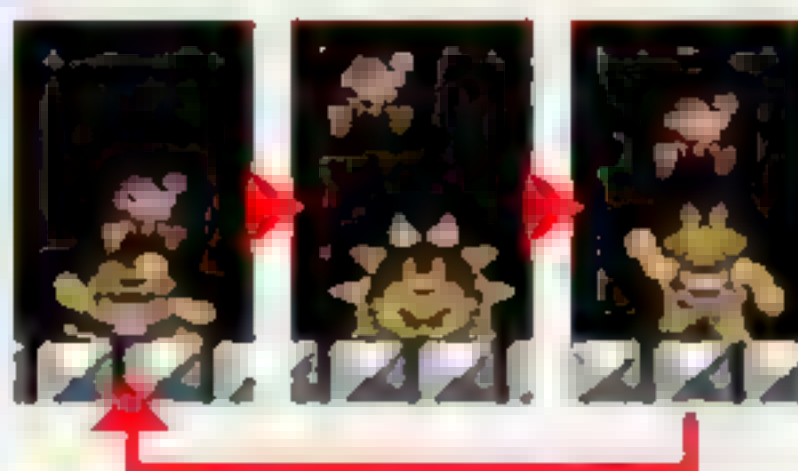


1 1-1 y 1-2 a toda mecha



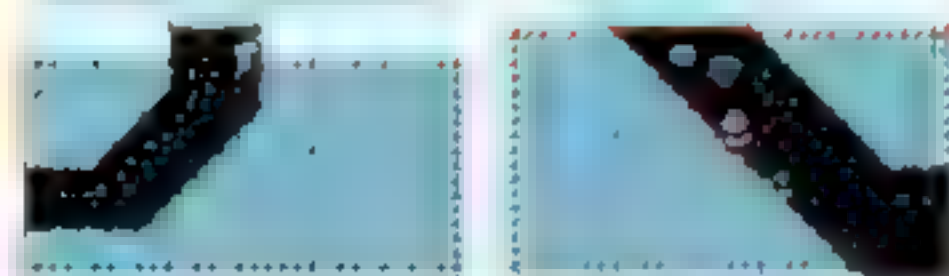
En estos dos niveles, la clave es rellenar el medidor y saltar. Haz lo que se muestra en las imágenes y rebota sobre el enemigo para llegar más lejos.

2 Sin piedad con Bum Bum



Salta sobre Bum Bum antes de que llegue siquiera a moverse y, cuando vuelva a levantarse, písallo de nuevo.

3 Deslízate y gana

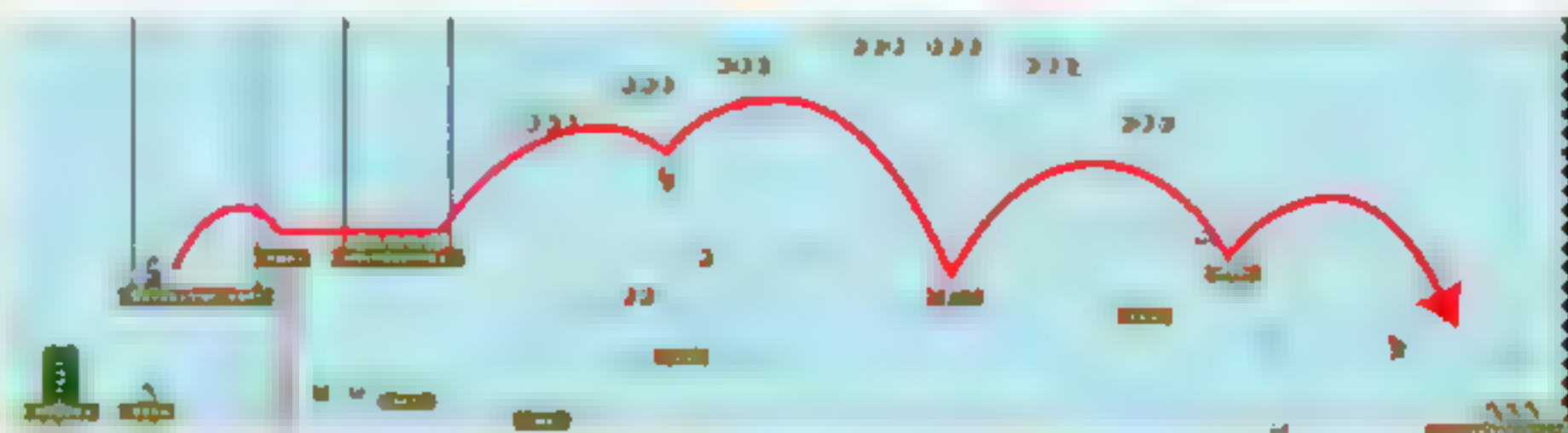


Si te deslizas, avanzarás más rápido que si corres, ¡y de paso acabarás con los malos! Pulsa **+** sobre una pendiente y bajarás cual tobogán.

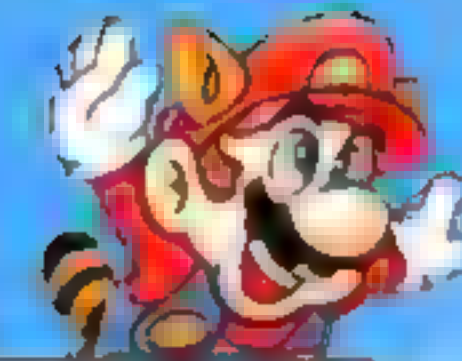


4 Sin prisa pero sin pausa en el Mundo 1-6

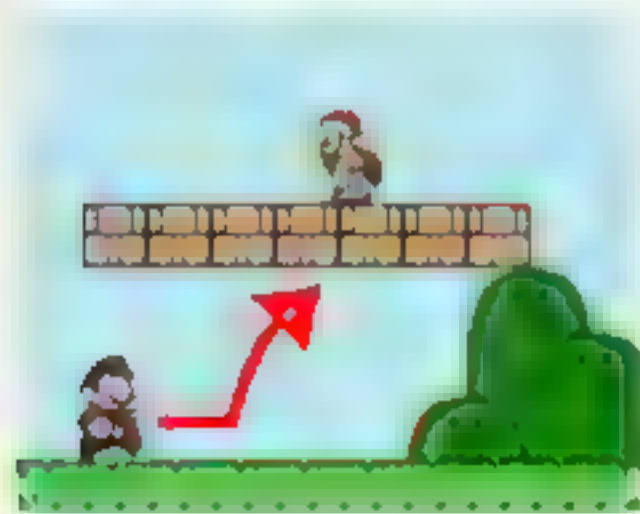
Si confías en tu técnica, esta arriesgada ruta es para ti.



¡Recorre las praderas en seis pasos!



5 Acaba con el Hermano Martillo desde abajo



La forma más sencilla de acabar con el Hermano Martillo es golpear el bloque sobre el que se ubique. Espera a que aparezca el cofre al otro lado de la pantalla y hazte con él lo antes posible.



Evita el trío

Al final de cada nivel, recibirás una carta. Si consigues tres iguales, verás unos fuegos artificiales muy bonitos pero que te harán perder tiempo. ¡Procura evitarlo!

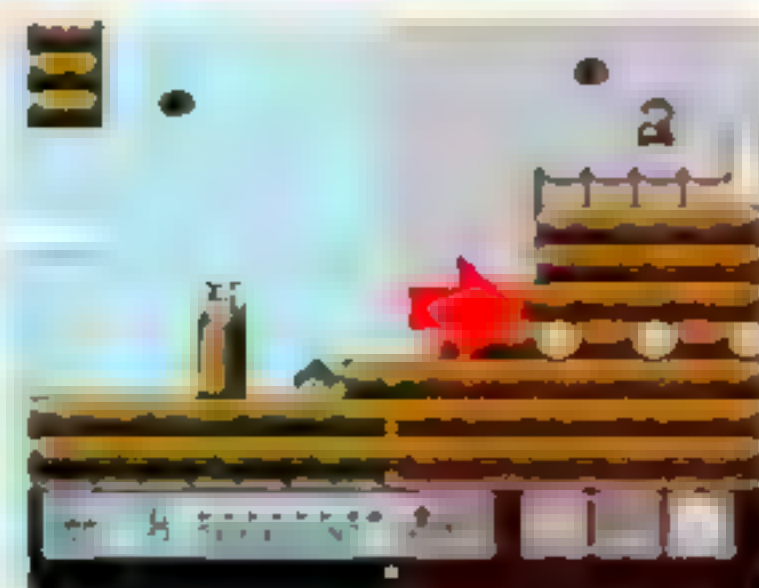


6 Con el esbirro en los talones



Larry te espera al otro lado. Cuando saltes sobre él, tratará de vengarse, así que procura esquivarlo. Al ganar, recoge la varita para devolvérsela al rey... ¡y se acabó lo que se daba!

En este nivel avanzarás automáticamente y cada vez más deprisa. Ten cuidado con los cañones y los Bill Balas. Mantente en el lado derecho de la pantalla siempre que puedas y, cuando veas una tubería, introdúctete en ella.



¡No te pierdas en este nivel!

Ignora a enemigos y champiñones. ¡Limitate a correr!

Si quieres obtener un buen tiempo, procura que nada te detenga. Mantén un ritmo constante y ¡avanza sin parar!



¿Oyes el viento? Sus palabras suenan como un susurro: "Pasa a la página 2"...

Ignora el champiñón y salta por encima del ascensor. No los necesitas.



Después te toparás con varios Buzzy Beetles. Evítalos de un solo salto.



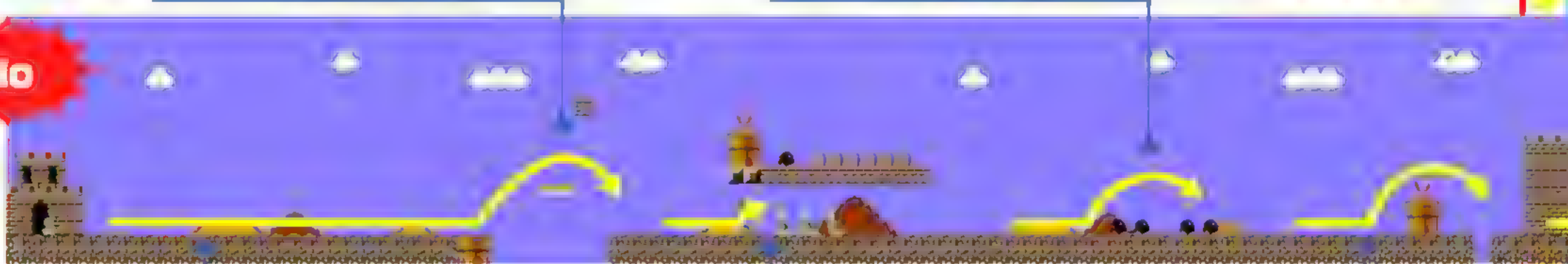
Inicio

Mantén pulsado **B** durante la cuenta atrás inicial para comenzar a toda velocidad.

Salta por encima de estos Koopas. Pisarás alguno, pero no te detengas.



Salta antes de alcanzar la tubería para que no te muerda la Planta Piraña.



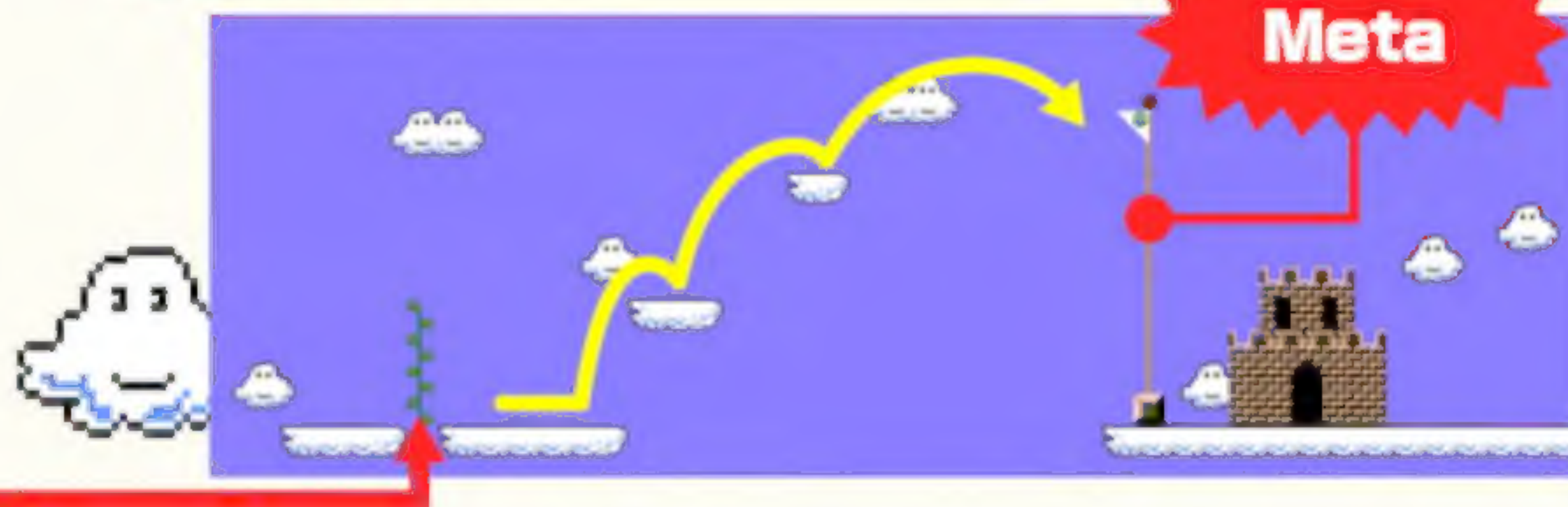
¡No te pierdas en este nivel!

No te bloques...

Aprovecha el viento y el trampolín para saltar aún más alto. Así superarás el muro y aterrizarás sin problema al otro lado de un solo impulso.



Si lees esto... ¡es que te falta muy poquito!



¡Estos saltos son clave!

¡Ya casi estás! Salta sobre el Paratroopa para golpear el bloque que hay sobre él y aférrate a la parrá que aparecerá entonces. ¡Es la única forma de llegar a la meta!



A partir de aquí solo quedan muros y tuberías. Estas conducen de nuevo a mitad del nivel.



¡Hazte con la Trifuerza cuanto antes!



Encuentra las cuatro llaves

Sigue las flechas rojas y estos consejos:

1. No explores cada sala.
2. Ignora a los enemigos que no porten llaves.
3. Cuando venzas al jefe, ¡corre a por la Trifuerza!

Un momento... ¿Y la llave?



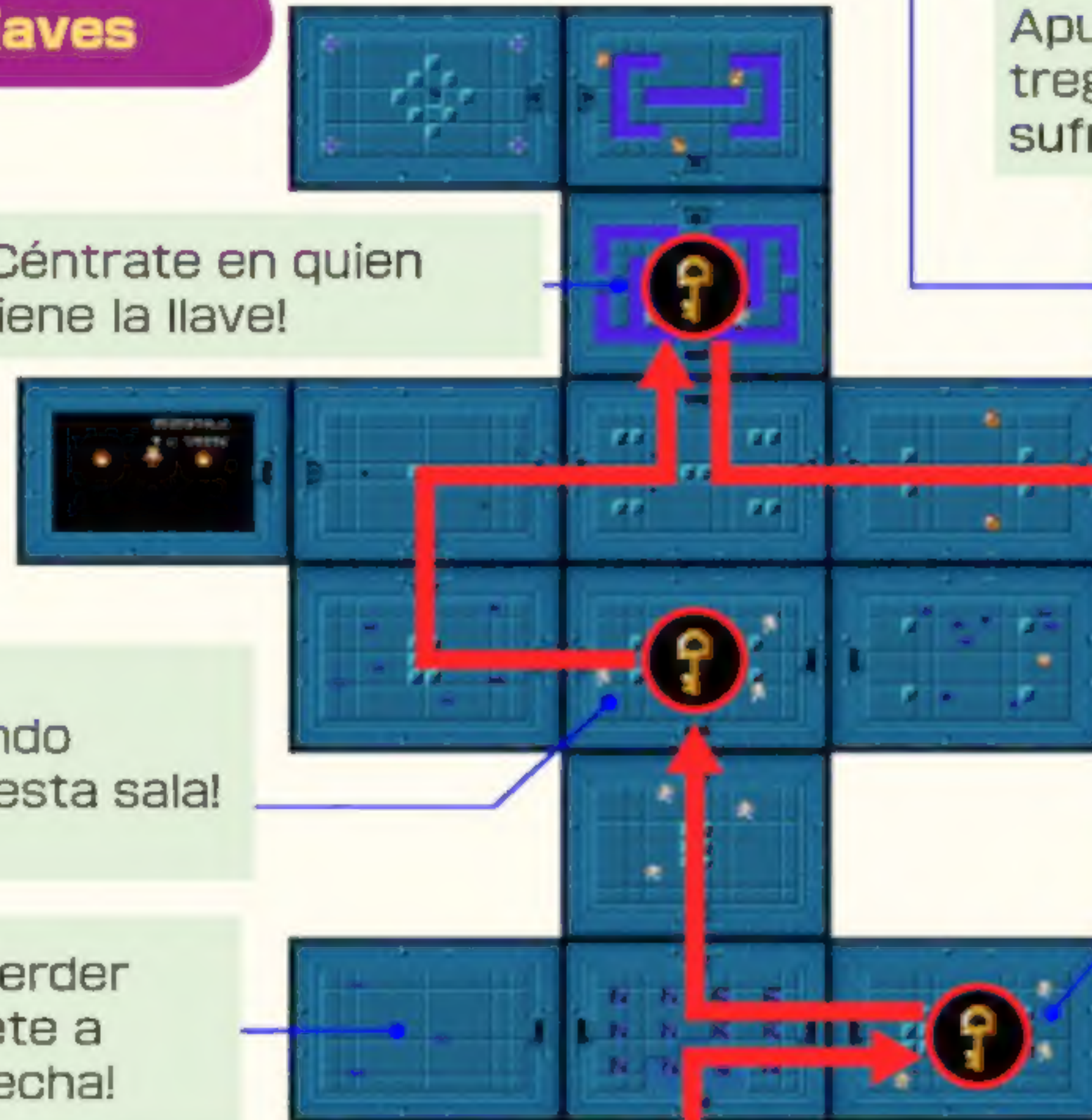
¡La llave aparecerá cuando venzas a los stalfos de esta sala!



Entrar aquí es perder el tiempo. ¡Dirígete a la sala de la derecha!



¡Céntrate en quien tiene la llave!



Inicio

¡Acaba con el Aquamentus!

Apunta a la cabeza y no des tregua al enemigo. ¡Aunque sufras daños, sigue golpeando!



Meta

¡La Trifuerza ya es tuya!

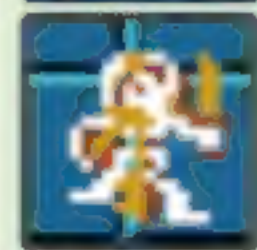


¡La mano quieta, Wallmaster!



El Wallmaster te atrapará si te acercas mucho a la pared. Y entonces... ¡a empezar otra vez!

Atención al detalle



El stalfos que custodia la llave es ligeramente distinto a los demás. ¡Abre bien los ojos!

Visita fugaz al palacio de Parapa

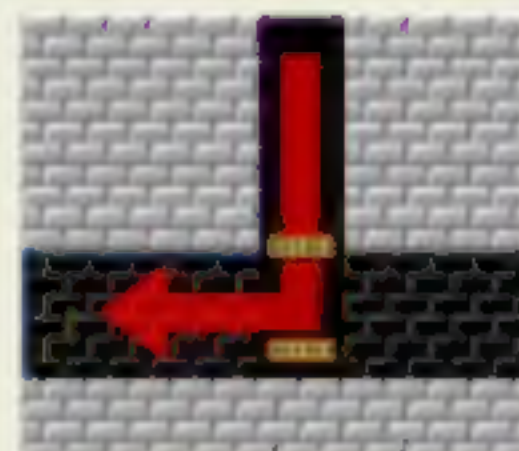
¡Con dos llaves basta!

La ruta más rápida precisa solo dos llaves. Evita peleas saltando por encima de los enemigos, vence al jefe y pon el cristal en la estatua para superar el nivel.

Inicio



Abajo a la izquierda



Dirígete a la izquierda en cuanto estés bajo tierra... ¡y hazte con la 1.ª llave cuanto antes!



La llave del éxito



Golpea la llave con la espada para cogerla y da la vuelta a toda prisa.



A las puertas de la victoria



La llave te permitirá abrir la puerta, pero esto aún no ha acabado... ¡Templa los nervios y sigue adelante!

¡Ignora este ascensor y sigue recto!



Visita fugaz al palacio de Parapa

¡Sube para
obtener la
otra llave!

Curarse lleva
tiempo. ¡Ojo!

Coge la llave y da la vuelta



Cuando tengas la llave,
da media vuelta y dirígete al
ascensor. Baja en él hasta
el último piso.

¡Rivales difíciles!

Al luchar con un nudillo
de hierro, salta y pulsa **B**
para atacar con la espada
mientras caes. También
puedes usar magia escudo.



¡La cabeza es su punto débil!

Horsehead es el jefe. Salta
para golpearle en la cabeza
y, cuando lo derrotes, ¡coge
la llave y sigue adelante!



Meta

